Niveau(x) d'enseignement: 4 Numéro EDUQ : 8570549
Centre d'intérêt: 640

Rousse, Bernard François.

SOCRATIX-12 ou L'éducation des Alphans sur Heuristikon / B. F. Rousse, U. Rousse. -- Montréal : Université de Montréal, Programme de perfectionnement des maitres en enseignement professionnel, 1983 [i.e. 1985].
i, 55 p. ; 28 cm.

Ss-titre: Essai de science-fiction sur l'Informatuteur conceptuel "parfait". "Rapport technique VIII (82/MPS/02-PPMEP 14)". Résumé: p. 1-2.

Descripteur(s): *Didacticiel *Enseignement assisté par ordinateur *Informatique *Matériel didactique *Technologie éducative *Secondaire (Niveau)

Identificateur(s) de sujet: *Science-fiction *Pensée créatrice

---

Dans une galaxie métamythologique d'un avenir retrouvé ou d'un futur rejoint, où la conception n'est ni immaculée ni vouée à l'avortement heuristique ou à la schizophrénie conceptuelle, une équipe de chercheurs inter-galactiques a mis au point l'informatuteur parfait pour l'éducation scientifique des jeunes d'Heuristikon, descendants d'un groupe de cosmonautes terriens ayant pu échapper à la catastrophe nucléaire de l'an 1993, selon l'ancien décompte des habitants de la planète "bleue", connus désormais sous le nom d'inconceptués. L'histoire projetée dans le document est celle de l'informatuteur créé par les Alphans, qu'ils ont nommé "socratix" et qu'ils utilisent comme support majeur de l'éducation permanente précoce dont bénéficie chaque citoyen d'Heuristikon, depuis sa naissance jusqu'à sa mort.

Le document présente un ensemble d'extraits d'un essai de fiction, réalisé en vue d'aider à l'explication de ce que pourrait être un tuteur conceptuel imaginaire "parfait". Il se base sur des faits non fortuits relevés à travers des échanges avec des jeunes enfants du primaire rêvant d'une école plus stimulante et intéressante. Son objectif majeur vise à faciliter la découverte des caractéristiques idéales d'un tuteur conceptuel, hors de toutes contraintes techniques ou pratiques. C'est un outil précieux de créativité pour l'élaboration formelle du système tutoriel conceptuel.

Type de document: d
Financement: Bénéficiaire - Université de Montréal
Organisme(s) source(s) - MEQ-DGERU
Programme(s) de subvention - PPMEP

EDUQ 8570549

S O C R A T I X - 1 2
OU L'EDUCATION DES ALPHANS
SUR HEURISTIKON

(Essai de Science-fiction sur l'Informatuteur conceptuel "parfait")

ROUSSE B.F.

ROUSSE M.

AVRIL 1983

Rapport Technique VIII

(82/MPS/02-PPMEP 14)

PROGRAMME DE PERFECTIONNEMENT DES MAITRES EN ENSEIGNEMENT PROFESSIONNEL

UNIVERSITE DE MONTREAL * FACULTE DES SCIENCES DE L'EDUCATION

FICTION.TIT: 05/03/85

EDUQ 8570549

S O C R A T I X - 1 2
OU L'EDUCATION DES ALPHANS
SUR HEURISTIKON

(Essai de Science-fiction sur l'Informatuteur conceptuel "parfait")

ROUSSE B.F.

ROUSSE W.

AVRIL 1983

Rapport Technique VIII

(82/MPS/02-PPMEP 14)

PROGRAMME DE PERFECTIONNEMENT DES MAITRES EN ENSEIGNEMENT PROFESSIONNEL

UNIVERSITE DE MONTREAL * FACULTE DES SCIENCES DE L'EDUCATION

FICTION.TIT: 05/03/85

NOTE

Ce texte fait partie des documents produits dans le cadre du projet de recherche PPMEP(82/MPS/02), réalisé entre janvier 1983 et mai 1985, ayant pour titre:

"ELABORATION & EXPERIMENTATION D'UN MODELE DIDACTIQUE INFORMATISE POUR L'APPRENTISSAGE DE CONCEPTS TECHNOLOGIQUES ABSTRAITS CHEZ DES ETUDIANTS DU SECTEUR PROFESSIONNEL".

Cette recherche a pu être menée grâce à une subvention du Ministère de l'Education du Québec (PPMEP).

Ce projet a été supervisé et dirigé par:

. Harold STOLOVITCH, *Directeur du projet et Professeur agrégé en Technologie éducationnelle, Université de Montréal.*

. Viateur LEMIRE, *co-directeur du projet et Responsable du programme PPMEP, Faculté des Sciences de l'éducation, Université de Montréal.*

A:NOTEDIT

Table des matières

Synopsis 01

Introduction (projet). 03

- La planète Heuristikon. 04
- Les Alphans 09

CHAP. I - Le rêve de Léo 15

- Léo et l'école. 15
- Léo s'évade 19
- Léo part sur Alpha-256. 22
- Léo sort du sommeil de son rêve 28
- Léo rencontre l'Informatuteur 30
- Léo découvre Socratix-12. 38

CHAP.II - Le sauvetage de Vlodia 48

- Vlodia est recueilli. 48
- La découverte d'Heuristikon 52
- L'informatuteur alphan. 54

* * * * *

SYNOPSIS

(Version 81)

Dans une galaxie métamythologique d'un avenir retrouvé, ou d'un futur rejoint, où la conception n'est ni immaculée, ni vouée à l'avortement heuristique ou à la schizophrénie conceptuelle, une équipe de chercheurs inter-galactiques a mis au point l'INFORMATUTEUR "PARFAIT" pour l'éducation scientifique des jeunes d'Heuristikon, descendants d'un groupe de cosmonautes terriens ayant pu échapper à la catastrophe nucléaire de l'an 1993 - selon l'ancien décompte des habitants de la planète "bleue", connus désormais sous le terme d'INCONCEPTUES.

L'histoire projetée ici est celle de l'INFORMATUTEUR créé par les ALPHANS, qu'ils ont nommé SOCRATIX et qu'ils utilisent comme support majeur de l'éducation permanente précoce dont bénéficie chaque citoyen d'HEURISTIKON, depuis sa naissance jusqu'à sa mort (car ils naissent et meurent comme nous, bien que n'ayant besoin d'aucun paradis, ni futur et hypothétique, ni artificiel, du fait qu'ils ont remplacé ce concept par celui de réalisation personnelle optimale au cours de leur vie).

* * * * *

NOTE IMPORTANTE:

** Les ALPHANS, installés sur la planète HEURISTIKON de la galaxie CIRCIMPHE-128, depuis 512K circonvolutions planétaires - environ 16K journées terrestres, ont définitivement banni de leur environnement les écoles et les prisons, qu'ils considèrent désormais comme des instances du même concept d"Institutions de fermeture", en raison de la mise en lumière des attributs critiques communs à ces deux types institutionnels, tel qu'il ressort des légendes antiques dont ils ont gardé la mémoire:

"Endroits clos, caractérisés par:

a) une privation totale ou partielle de liberté,

b) une coupure de la réalité sociale,

c) l'existence de fonctionnaires-gardes, dont le rôle majeur était d'assurer le maintien et l'application de règles contraignantes, arbitraires et débilitantes, par les pensionnaires et

d) une fonction sociale visant principalement à débarasser les citoyens dominants de la présence encombrante desdits pensionnaires.

* * * * *

INTRODUCTION

(projet)

"Bonjourrrrrr.....!!!!!!!"

"Je suis INFORMATUTEUR-SOCRATIX-12, c'est le nom que m'ont donné mes concepteurs, ce qui, d'après les informations stockées dans ma mémoire centrale, signifie que je suis la douzième version d'un logiciel de tutorat didactique servant à faciliter l'apprentissage permanent des habitants de la planète où j'ai été créé - HEURISTIKON de la galaxie CIRCIMPHE-128.

...

(l'émission de l'Informatuteur est captée par un groupe de terriens rescapés et réfugiés quelque part sur les pentes de l'Hymalaya, où ils tentent de survivre et de reconstituer une partie du patrimoine scientifique et culturel effacé de la Terre...)

* * * * *

LA PLANETE HEURISTIKON.

La galaxie CIRCIMPHE-128 se situe dans le prolongement de ce que les Inconceptués appelaient Alpha du Centaure. Les Alphans sont les descendants d'une mission terrestre d'exploration intergalactique partie peu avant la conflagration finale de la planète "bleue". Leur installation sur Heuristicon - c'est le nom qu'ils ont donné à leur planète d'accueil, afin de ne jamais oublier l'horreur que leur inspire désormais la bétise et la stupidité qui a mené leurs ancêtres terriens à la destruction totale de leur planète d'origine. D'ailleurs, dans le langage Alphan présent, les ancêtres terrestres sont connus sous le nom d"Inconceptués", à cause de la fâcheuse tendance qu'ils avaient de n'utiliser leur potentiel cérébral que très imparfaitement et très rarement, et parce que beaucoup de leurs savants n'étaient encore que des super-mémoires ambulantes n'ayant que très peu développé leurs habiletés de raisonnement heuristique et conservant une idée que l'on pourrait dire "ptoléméenne" de la connaissance.

A ce sujet, les nouveaux psychologues Alphans classifient leur mode de conceptualisation le plus courant parmi les troubles de structuration de la pensée et le caractérisent comme "conceptualisation schizophrènique".

Sur Heuristikon, pas de religions, ni sectes, ni classes sociales, pas d'écoles, ni prisons, ni églises, pas de races non plus, car les Alphans sont tous des métis - leurs ancêtres, qui composaient l'équipage d'Alpha-128, représentaient un éventail des anciennes races terrestres, hommes et femmes, mais ne comportaient aucun couple uniracial. La mission d'Alpha-128 avait été organisée par la Confédération Autonome des Nations du Tiers-Monde, fondée en 1985, en vue d'exlorer de nouvelles planètes habitables. Tous et toutes étaient des scientifiques originaires du Tiers-Monde, dont la pensée dérangeait de plus en plus les dominants terrestres.

C'est pourquoi, contradictoirement, leur mission d'exploration fut largement subventionnée par les pays dominants eux-mêmes, avec le secret espoir que cette fourmilliere de chercheurs révolutionnaires se perdent à jamais dans l'immensité sidérale: on ne regardait pas beaucoup au prix, à cette époque, lorsqu'il s'agissait d'étouffer la libération des peuples ou d'éliminer les individus ou groupes gênants pour les puissants.

Sur Heuristikon, tout citoyen a des droits égaux, quel que soit son âge, son sexe, la couleur de sa peau ou l'orientation particulière qu'il choisit de donner à son dévloppement et à sa réalisation d'être humain. Les seuls crimes vraiment punissables sur cette planète, sont ceux d'atteinte à la pensée structurante et la tentative de soumission d'autrui à des idées irrationnelles, qui sont d'ailleurs reconnus comme crimes contre l'humanité. Car les Alphans sont restés des êtres humains: ils se sont refusés à toutes manipulations génétiques pouvant provoquer des mutations de leur structure physiologique.

Bien que leur maîtrise de la médecine et de la biologie leur ait permis de supprimer complètement les causes de maladies et d'inhiber presque totalement les processus de vieillissement et de détérioration des organismes vivants. Les Alphans ont les connaissances scientifiques leur permettant d'être quasiment immortels, mais leur sagesse leur a fait rejeter le piège de cet ancien rêve cher à leurs ancêtres inconceptués: leur temps de vie est librement déterminé par eux-mêmes, en fonction des objectifs de développement et de réalisation personnelle qu'ils ont à définir lors de leur accèssion au stage adulte de leur vie. Le suicide n'existe plus chez les Alphans, ils doivent vivre jusqu'à accomplis-

sement complet de leurs objectifs de vie et leur mort devient le signe de cet accomplissement: un évènement joyeux et non de consternation, comme il l'était chez les antiques inconceptués.

Sur Heuristikon, l'éducation et l'information circulante constituent les deux choses les plus importantes: l'éducation commence dès la naissance et continue jusqu'à la mort de chaque individu.

Nul n'est jamais considéré trop jeune ou trop vieux pour apprendre quoi que ce soit et l'échec d'apprentissage est inconnu au même titre que toutes les autres maladies, qu'elles soient physiologiques, mentales ou psychosomatiques.

Toutefois, du fait que les Alphans se refusent à toutes manipulations génétiques arbitraires ou pré-natales - pour des raisons qui leurs sont évidentes - et du fait que le respect de la liberté de choix et d'action de l'enfant est pleinement et en tout temps appliqué, il arrive, bien qu'excessivement rarement, que certains enfants puissent présenter à la naissance quelque déficience physiologique ou développer plus tard certaines attitudes négatives face l'acquisition d'habiletés autonomes d'apprentissage. Les défi-

ciences physiologiques, quant à elles, sont diagnostiquées dès la naissance et l'enfant est traité médicalement: le retard obligé dans son développement initial n'a d'ailleurs aucune conséquence grave pour son avenir, puisqu'il pourra déterminer lui-même son temps d'apprentissage et de réalisation de vie par la suite.

En ce qui concerne les carences psychologiques, apparaissant parfois au stade de l'adolescence - et dont l'origine est souvent identifiée comme étant liée à la fréquentation trop assidue et aux effets pernicieux des textes antiques de la civilisation inconceptuée - elles sont traîtées également comme maladies psychologiques et l'individu se voit offrir l'aide de psychothérapeutes.

Cependant, le principe de liberté demeurant primordial chez les Alphans, il se peut qu'un individu choisisse de ne pas modifier ses comportements et attitudes négatives ou anti-sociales: dans les cas, excessivement rares où ces attitudes et comportements deviennent menaçants pour l'harmonie sociale et où il y a crime contre la société, l'individu est exilé sur la planète jumelle Béta-Epsilon où il devra vivre seul, dans des conditions proches de celles que connaissaient les aborigènes inconceptués sur la planète Terre, sans bénéficier d'aucune des ressources technologiques des Alphans.

Et ce, jusqu'à ce qu'il demande son rapatriement et démontre sa maturité psychologique et sa volonté de développement dans le respect des principes sociaux d'Heuristikon.

* * * * *

LES ALPHANS.

Les Alphans d'Heuristikon sont tous des scientifiques, même si les arts sont très prisés dans leur société où le musicien de talent, le comédien, le peintre, le sculpteur ou le poète ont un statut égal à celui de l'astro-physicien, du neuro-biologiste ou de l'ingénieur en télécommunications. Les attributs discriminatoires entre le concept de jeu et celui de travail ont été abolis chez les Alphans: toute activité humaine est orientée vers le développement, l'apprentissage et la communication. Les Alphans travaillent par plaisir, plaisir d'apprendre toujours plus, de comprendre l'univers, de pouvoir échanger avec leurs concitoyens, de se réaliser pleinement et de contribuer à l'accroissement du bien-être de la collectivité.

En réalité, l'avancement de leur science et de leur technologie, ayant résulté de cette philosophie de développement continu des habiletés intellectuelles de l'individu, plutôt que d'un stérile développement sans fin des biens de consommation, les a amené à une maîtrise si parfaite de leur environnement physique qu'ils pourraient très bien se passer de tout travail de subsistance. Tout travail routinier de production et de subsistance peut être entièrement assuré par des robots informatisés et leur habileté à la manipulation génétique des plantes et des espèces animales leur ont permis d'automatiser entiérement leur agriculture et l'élevage.

Toutefois, la grande motivation de leur activité tant physique qu'intellectuelle réside dans leur conception de "perfectibilité" qu'ils ont su substituer à au vieux rêve désuet de "perfection" mythologique des antiques inconceptués.

Sur Heuristikon, tout le monde apprend et peut apprendre de tout et de tous, et il n'y a aucun statut différentiel entre apprenants et enseignants. Tous les progrès didactiques, auxquels continuent à contribuer les chercheurs ayant choisi cette voie, sont systématiquement incorporés

aux structures complexes d'un méta-ordinateur central, ayant en mémoire toutes les connaissances mises à jour par les Alphans.

Ce méta-ordinateur, qui ne constitue que l'unité centrale de gestion d'un vaste réseaux intégré d'ordinateurs nodulaires et de terminaux intelligents interractifs est accessible en permanence et en tout lieu par tout Alphan. Ce méta-système servant de support universel à toutes sortes d'apprentissage est connu par les Alphans sous le nom d'INFORMATUTEUR, qui rappelle sa fonction primordiale de tuteur informatisé destiné au support didactique de l'apprentissage.

Il est piloté par un logiciel complexe d'intelligence artificielle, appelé SOCRATIX en mémoire de ce sage terrestre antique, que la bétise des inconceptués contraignit à la cigue et que les Alphans reconnaissent comme l'un des grands initiateurs de la pensée structurante humaine.

La version §12 actuelle de l"Informatuteur-Socratix" est le résultat de 2K années alphanes de recherche et correspond à une amélioration considérable de la version initiale "Soctratix-1", mise au point peu après la venue des Alphans sur Heuristikon.

Il est intéressant de voir à quel point les critères exigés des Alphans pour attribuer à une nouvelle version du Socratix son homologation sont rigoureux. Chaque version nouvelle, pour être acceptée comme telle, doit satisfaire à l'un ou l'autre des critères de validation suivants:

1- réduire d'au moins 50%, de façon stable, le nombre d'échecs d'apprentissage rémanents;

2- garantir le doublement de la rapidité d'apprentissage moyen des jeunes Alphans, pour le premier cycle d'acquisition de stratégies cognitives de base permettant à l'enfant de choisir et d'aborder sans stimulation particulière externe n'importe quel domaine de connaissance ou d'habileté qui l'intéresse;

3- assurer un accroissement de facteur 2 du niveau heuristique moyen de la population totale d'Heuristikon.

De tels critères, du dire même d'un psycho-pédagogue Alphan bien connu, auraient pu sembler inaccessibles et même inadéquats pour la grande majorité des pédagogues antiques, ayant vécus sur la Terre, où de telles prétentions les auraient fait juger durement par leurs compatriotes inconceptués. En effet, en prenant comme point de départ un système autorisant une réussite de 80% des étudiants, un temps moyen d'une vingtaine d'années terrestres pour atteindre le niveau de maîtrise du premier cycle Alphan et un niveau heuristique moyen de la population approximativement équivalent à la moyenne des universitaires inconceptués de la planète "bleue", la version S12 de Socratix correspond à un accroissement d'efficacité de facteur 2 puissance 11 - soit une augmentation de 2048x100% ou 200K% sur l'ensemble des critères pris en compte.

Dans l'ensemble, la version S12 est en mesure de garantir une diminution stable du pourcentage d'échecs d'apprentissage de 2 puissance 6, ramenant le pourcentage initial de 20% d'échecs à celui de 0,625%, ce qui assure désormais une chance de réussite de 99,375%.

Sur le plan du temps moyen d'acquisition et de maîtrise du premier cycle, le facteur actuel d'accroissement est de 2 puissance 2, ramenant le temps initial de vingt années à seulement 5 années.

Enfin, le niveau heuristique moyen de la population s'est accru d'un facteur 2 puissance 3, soit un niveau moyen huit fois supérieur à la moyenne universitaire connue sur la Terre.

Si l'on considère que ce progrès a pu se réaliser dans un temps équivalent à 64X circonvolutions terrestres, soit approximativement un peu moins de 190 années terrestres, on peut rester songeur...!

* * * * *

Chap.1- LE REVE DE LEO

LEO ET L'ECOLE...

"Que c'est plate!", songe Léo en voyant ces énormes flocons de neige fondante "s'effouaèrer" pour dégouliner ensuite le long des vitres de la classe. "On va encore avoir de la "sluch" pour la fin de semaine...!? - Pis, je suis tanné de ce printemps qu'arrive pas... Avril déjà va finir et ce maudit hiver qui ne finit pas d'en finir....."

Cherchant à s'évader, à travers la course folle de ces flocons mourants, de cette classe où il étouffe, non à cause de la chaleur, mais de l'ennui, Léo fixe ce bosquet de sapins, là-bas, derrière la cloture entourant la cour d'asphalte.

"Léo!!.., que fais-tu?.. As-tu fini ta feuille de maths?" - "Non, m'dame...", répond Léo, sursautant de surprise, "Je ne comprends pas!..." - "Si tu rêvais moins", répond la voix de la maîtresse, qu'il ne voit même plus.

Le son de la voix s'éloigne, "... ton travail...", s'ééé...loigne... "... n'écoutes ja...", tandis que Léo, déjà, porté par un flocon, flotte vers ce bouquet sombre de verdure derrière lequel mille merveilles l'attendent.

Léo est comme beaucoup de jeunes garçons de son âge, en cette année 1983. A sept ans déjà, après deux années d'école seulement, il a déjà acquis une haine cordiale du monde scolaire où il trouve qu'il ne fait pas grand chose d'intéressant. Ses frères et soeurs, plus âgés, n'avaient éprouvé cette répulsion de l'école que lors de leur venue au secondaire, mais déjà, lui, se plaint de ne rien apprendre de nouveau, qu'on leur fasse faire mille fois les mêmes choses et que tout le monde doive faire la même chose ou qu'on l'oblige à apprendre des choses qu'il connaît déjà. A trois ans déjà, Léo se passionnait pour la construction de mots nouveaux qu'il fabriquait avec des blocs de lettres et qu'il aimait à lire.

Il connaissait toutes les lettres de son alphabet, mais se souciait peu de les retenir en séquence; pourtant, il lisait et composait correctement un grand nombre de mots. Maintenant, après deux années d'école, la lecture est devenue une corvée pour lui.

Pourquoi? Comment?

A cinq ans, Léo savait compter jusqu'à cent, jusqu'à mille, il savait composer des nombres très grands, il avait compris les règles complexes du jeu d'échec et était capable d'y faire des parties trés honorables avec des joueurs moyens adultes.

Maintenant, c'est devenu un supplice pour Léo de faire ses travaux de mathématiques à la maison: il est tanné de devoir compter des additions ou des soustractions avec des petits batons ou des petites boîtes, comme on le lui impose, alors qu'il savait depuis longtemps le faire autrement, plus rapidement: il ne fait plus attention, fait de plus en plus d'erreurs et fuit de plus en plus ces tâches répétitives et stupides.

Par bonheur, Léo, comme bien de ses compagnons de jeu, est passionné de veisseaux spatiaux, de robots galactiques et de toute sorte d'engins qu'il aime à construire, à modifier et à améliorer: il apprend beaucoup de ses expériences et démontre une grande habileté de découverte et d'application de nombreux principes mécaniques. Léo se passionne aussi pour le micro-ordinateur qu'il a à la maison: il s'est fait beaucoup d'amis depuis qu'il a cet ordinateur et il aime particulièrement à y construire lui-même des graphiques

étonnants en couleur et des dessins de toutes sortes. Par contre, les jeux tout faits l'intéressent nettement moins et il s'en lasse vite.

"Suffira-t-il que ces choses entrent à l'école pour que Léo, et bien d'autres sans doute, y perdent leur intérêt si vif?", c'est la question que se posent les parents de Léo, en voyant la perte d'intérêt croissant que leur plus jeune porte à l'école.

Si nous étions suffisamment attentifs, il ne serait peut-être pas impossible que tous les petits Léo nous fournissent eux-mêmes la réponse.

* * * * *

LEO S'EVADE...

Maintenant, pour Léo, la classe est loin, le temps pourri aussi et la voix aigriarde de la maîtresse s'est estompée bien loin..., bien L O I N.oin..oin..in...nnn!

Derrière le bosquet vert sombre de sapin, Léo vient de passer le miroir magique du songe.

La soucoupe est là, clignotant de mille feux à peine perceptibles et vrombissant silencieusement sur le sable inculte de la plaine de Kildare. Au lointain, la tâche longue et noire des Laurentides se profile sous un ciel p[illegible] où scintillent des millions d'étoiles glacées. Peut-être, se dit Léo, n'est-ce là que le bruit du vent doux venu du sud, qui bruisse dans les feuilles de bouleau?; peut-être ces feux fascinants ne sont-ils que reflets d'étoiles dans un lac perdu au pied des collines?

Non, Léo en est sûr maintenant, cette forme qui s'approche en habit de satellipopète, reflètant la pâle lueur de ce ciel sans lune, n'est-ce pas vraiment un cosmonaute? Il est petit, comme lui: serait-ce un enfant ou quelque habitant minuscule d'un autre monde?

Un geste de la main, qui semble amical à Léo, et la forme s'arrête. Il entend alors une voix, légère comme celle d'un enfant, qui dit: "allo! n'aies pas peur! je suis un ami et je peux parler ta langue - c'est bien le français que tu parles, n'est-ce pas?".

- "Oui, répond Léo, de plus en plus intrigué, je parle le français, mais comment le sais-tu?"

- "C'est facile, lui répond son nouvel ami, les capteurs électro-acoustiques de notre vaisseau nous permettent d'entendre les conversations des habitants que nous visitons et notre ordinateur de bord nous permet d'identifier toutes les langues et de les apprendre très vite. Mais, comment t'appelles-t-on, Ami?"

- "Je m'appelle Léo, et toi, c'est quoi ton nom?", rétorqua Léo.

- "Mon nom est Ptimana, ce qui dans ta langue signifie "petit sourire", et je suis un Alphan. Je voyage à travers les galaxies, avec mes parents, et ma planète de naissance est appelée Heuristikon. Mais pourquoi sembles-tu si triste, Léo?"

- "L'école m'ennuie tellement..! Nous n'apprenons rien d'intéressant et j'aimerais tant me sauver ailleurs!", répondit doucement Léo.

- "Aimerais-tu alors venir avec moi, dans mon vaisseau, que tu vois là-bas, près de cette mare d'eau?" suggére le jeune Alphan rieur.

- "Oh!, s'exclame Léo, est-ce vraiment possible? J'aimerais tellement ça!"

- "Viens, je te conduis", répond simplement l'Alphan, lui tendant la main.

* * * * *

LEO PART SUR ALPHA-256...

Lorsque s'ouvrit le sas du vaisseau et que la rampe d'accès se déploya silencieusement jusqu'à terre, Léo vivait une excitation indescriptible.

Qu'est-ce qui l'attendait à l'intérieur de cette soucoupe - car sa forme rappelait bien l'idée qu'il se faisait d'une soucoupe volante, d'après les nombreux films de fiction qu'il avait vu avec délice - qui lui paraissait, de près, vraiment énorme? Les parents et compagnons de Ptimana seraient-ils aussi accueillants et cordiaux que leur enfant? Au fait, quel âge a vraiment ce petit Alphan - il semble savoir tant de choses - et puis, je ne sais même pas si c'est une fille ou un garçon?

Ainsi raisonnait Léo en montant la rampe qui le menait, à la suite de son nouvel ami, à l'intérieur de l'astronef.

La lumière bleutée qui règnait dans le vaisseau surpris d'abord Léo, muet d'étonnement. Mais cela créait, au fond, une ambiance tellement reposante et douce, finit-il par admettre à lui-même.

Plusieurs Alphans, une douzaine en tout, dont les uns plus grands rappelaient des adultes terriens et trois qui manifestement devaient être des enfants, se tenaient là, alignés, face à l'entrée du sas, qui déjà s'était refermé sans bruit perceptible. Tous étaient vétus de cette combinaison brillante, dont était revêtu Ptimana, mais leur tête était découverte. Lorsqu'il osa lever les yeux vers eux, quelle ne fut pas la surprise de Léo de constater que les hommes comme les femmes avaient tous et toutes des couleurs de peaux et des chevelures différentes: les uns étaient noirs, d'autres jaunes, d'autres blancs et plusieurs avaient un type nettement métissé - on aurait dit que toutes les races de la terre voulaient être représentées là, dans cette arche de l'espace, ce qui ne manqua pas de faire se remémorer à Léo ces vieilles légendes dont on avait nourri son enfance.

"Voici mon père et ma mère", s'exclama le jeune Alphan en retirant son masque de scaphandre spatial. La mère du jeune Alphan avait le type asiatique, son père le type berbère, mais leur enfant, le visage fendu par un large sourire, dont l'ébahissement visible de Léo n'était certes pas étranger, ressemblait comme deux gouttes d'eau à un petit sénégalais.

Puis, dans sa langue natale cette fois, qui paraissait aussi incompréhensible à Léo que du Sanscrit, le jeune Alphan présenta le jeune Terrien à ses parents et aux autres Alphans de l'équipage. Puis, "voici ma soeur, Xin-Hoa", dit encore le jeune Alphan, qui présenta ainsi chaque enfant à Léo.

Déjà un léger tremblement quasi imperceptible indiquait que la soucoupe quittait le sol de la planète Terre. Le jeune alphan invita Léo à visiter la salle de contrôle et lui montra l'un des écrans radioscopiques où des multitudes d'alignements de lumières s'éloignaient rapidement.

Quelques minutes seulement plus tard la forme arrondie de la planète bleue se présentait tel un croissant lumineux sur le noir d'encre de l'espace. "Regarde, dit Ptimana, voici la Chine, en partie couverte par une immense dépression nuageuse". Puis, dans le silence sidéral, la Terre devint une sorte de grosse lune. Sur l'écran central, le profil d'un astre se dessinait, c'était la Lune, expliqua le jeune Alphan: "nous allons la contourner et nous placer en orbite rétrograde à l'opposé de la Terre".

- "Pourquoi voulez-vous vous cacher?", dit Léo, inquiet.

- "Afin de n'être pas détectés par les appareils terrestres, car, vois-tu, les Alphans ont dû apprendre à se méfier des réactions belliqueuses des Terriens."

"Les Alphans sont infiniement pacifiques, dit-il, ils ont toujours considéré la guerre comme une chose stupide et indigne d'êtres civilisés, parce que nos ancêtres sont originaires de la Terre, comme toi, et ont dû la fuir, il y a fort longtemps... Mais c'est toute une histoire... Je t'en parlerais un jour, si tu restes suffisamment longtemps avec nous... Pour l'instant, tu aimerais sûrement prendre une petite collation et te reposer - tes émotions ont dûes être si fortes!"

- "Merci, répondit Léo, je me sens un peu fatigué, mais tellement heureux... Au fait, tu es un garçon ou une fille - ton nom ressemble à un nom de fille, pourtant on dirait que tu es un garçon?"

- "Tu as raison, je suis bien un garçon, tout comme toi, et j'ai cinq ans de nos années d'Heuristikon, mais chez nous on ne fait aucune différence entre garçons et filles, nous faisons et apprenons les mêmes choses et ce n'est que ce que la signification des noms qui détermine le choix de nos parents pour nous les donner - tu vois, mon nom je le

dois au fait que je souris tout le temps, c'est pourquoi j'aime ce nom qu'on m'a donné - petit sourire!"

- "Oui, c'est très joli comme nom - moi, mon nom fait rire souvent mes camarades de classe, parce que je suis le seul à avoir ce nom - mes parents étaient des immigrants italiens, et ça aussi ça me vaut des moqueries de la part des autres, je n'aime pas cela".

- "C'est quoi une "moquerie"? Est-ce une façon de dire à quelqu'un qu'on ne l'aime pas parce qu'il est différent de nous?"

- "Oui, je crois que cela doit être ça".

- "Tu vois, Léo, chez nous à Heuristikon, on apprend à tous les enfants à se respecter les uns les autres - nous sommes fiers de nos différences, car nous savons que c'est ça qui fait que nous sommes nous: ni la couleur de la peau, ni celle des yeux ou des cheveux n'ont d'importance pour nous - notre plus grande fierté, c'est d'arriver à comprendre le plus de choses possibles et d'être heureux avec nos compagnons de vie... C'est pour cela que je voudrais être ton ami, je voudrais te comprendre et comprendre pourquoi tu étais si triste lorsque ma pensée a pénétré ton rêve dans ta salle de classe..."

Léo n'entendit pas les derniéres paroles de son jeune compagnon Alphan, et c'est peut-être mieux ainsi - il n'aurait sûrement pas compris ce pouvoir surprenant de pénétrtation d'un enfant de deux ans son cadet - il dormait déjà profondément. Léo dormait, tel un ange. Aucune tristesse, cependant, n'apparaissait plus sur son visage enfantin. Le bonheur éclaboussait son front: il rêvait de son rêve!

* * * * *

LEO SORT DU SOMMEIL DE SON REVE . . .

Un tintement strident a résonné à travers le profond sommeil de Léo. Des chuchotements autour, des bruits feutrés de pas, des bribes de conversation l'atteignent dans la demie conscience de son cerveau:

- "...tatonique... wuzz... wuzzz... jours... dans la lune...eiller doucement".

Léo sursaute, sans ouvrir les yeux. "Bonjour, Léo, ne crains rien...Tu as fait un cauchemar... mais c'est fini... Je suis ton petit ami Alphan". Léo a reconnu la voix amie, il sort du sommeil de son rêve, se frotte les yeux, sourit à son ami retrouvé et se lève. Une douce lumière baigne l'astronef et il réalise soudain que c'est un rayon de soleil qui illumine sa couchette.

- "Bonjour, Ptimana, comme je suis heureux de te revoir, j'avais si peur que ce ne soit qu'un rêve!"

- "Rassures-toi, tu peux rester encore avec nous, car notre vaisseau doit rester encore plusieurs jours près du satellite naturel de ta planète, où mes parents doivent

faire des relevés avec leurs coéquipiers d'Alpha-256. Mais, pour l'instant allons nourrir nos corps.

"Ensuite, si tu le veux, je te montrerai notre ordinateur de bord et surtout les interfaces réservées aux jeunes, grâce auxquelles nous pouvons apprendre tout ce que nous voulons savoir..."

- "Vous pouvez vraiment apprendre tout ce que vous voulez, grâce à un ordinateur? Est-ce possible? Et vous pouvez vous en servir quand vous voulez? Et..Et...". Le jeune Alphan l'interrompit: "Oui, je te montrerai tout ce que tu veux, mais allons d'abord prendre un bon déjeuner, d'accord?".

- "D'accord!!!", répondit Léo, contenant difficilement sa joie.

* * * * *

LEO RENCONTRE L'INFORMATUTEUR...

"Assieds-toi ici, dans ce fauteuil", dit Ptimana à Léo, en lui montrant un siège confortable et pivotant, situé devant une sorte de pupitre à trois faces, comportant plusieurs écrans de visualisation et plusieurs séries de boutons de couleurs et de formes variées.

Dès que Léo fut installé dans le fauteuil, celui-ci pivota doucement, l'écran de visualisation central s'alluma, affichant une véritable mosaïque de dessins multicolores, et une musique joyeuse et harmonieuse sortit d'on ne savait où, semblant venir de partout à la fois.

Puis, tandis que le siège s'ajustait à la hauteur qui convenait le mieux pour la taille de Léo, son jeune ami Alphan expliquait:

- "L'ordinateur va communiquer avec toi, dès que tu lui auras fourni quelques informations simples sur la façon dont tu préfères qu'il le fasse; tu vois, par exemple, ce panneau à gauche de l'écran central de visualisation: il te suffit d'appuyer sur la touche marquée de huit flèches s'éloignant du centre - là, tu vois? - et de dire, en même temps que tu pèses, une phrase ou deux dans ta langue - et voilà..!"

"Vas-y, essaies, tu n'as rien à craindre... après, c'est l'Informatuteur qui t'indiquera tout ce que tu peux faire et ce qu'il faut pour cela."

Léo hésitait: il avait visiblement peur, car il y avait trop de choses qu'il ne comprenanit pas. Voyant son embarras, son jeune ami crut bon de lui expliquer ce que cette manoeuvre simple, mais si bizarre pour Léo, signifiait.

- "Vois-tu, ce bouton avec des flèches allant dans toutes les directions déclenche et commande l'interface d'hypercommunication de notre ordinateur d'apprentissage. Cela permet à l'informatuteur de t'identifier et de choisir la langue dans laquelle il doit te parler et recevoir les messages que tu lui donneras... Tu dois savoir qu'il peut parler, écrire et comprendre toutes les langues de ta planète, ainsi que la nôtre - qui est dérivée de plusieurs de vos langues de la Terre - et qu'il est capable également d'utiliser tous les systèmes d'écriture connus - l'alphabet Latin, comme celui que tu connais, les alphabets Cyrillique, Grec, Hébreu, Arabe, tout comme les idéogrammes Chinois ou les hiéroglyphes Egyptiens ou Mayas, et bien d'autres encore... Comprends-tu ça?"

- "Heu!..., répond Léo songeur, je ne connais pas toutes ces choses dont tu parles... Je ne connais que l'alphabet français, mais je n'ai jamais entendu parler de... comment tu dis?... La...tin. C'est quoi l'alphabet Latin?"

- "L'alphabet Latin, répliqua le jeune Alphan, plus rieur que jamais, mais c'est la même chose que l'alphabet que tu utilises en français. On l'appelle ainsi parce qu'il fut inventé par les Romains ou Latins. Beaucoup de langues de la Terre s'écrivent avec cet alphabet, comme le Français, l'Anglais, l'Allemand, l'Espagnol ou l'Italien... Comprends-tu, maintenant?"

- "Oui, je crois... Mais, est-ce que cela veut-dire que les Chinois, ou les Grecs, ne connaissent l'alphabet?"

- "Ils n'utilisent pas ton alphabet pour écrire leur langue, mais ils en ont un autre, avec des lettres ou des signes différents."

- "Ah, bon!?... Je ne savais pas... Je croyais que tout le monde écrivait pareil! Mais alors, comment on fait pour lire le Chinois, par exemple?... On ne pourra jamais..."

- "Mais si, s'exclaffa Ptimana... Il suffit d'apprendre les caractères Chinois, ainsi que leur langue!"

- "Ouille!... cela doit être bien difficile...", songea Léo, à mi-voix.

- "Certes, cela ne se fait pas en un jour, mais je suppose que les enfants Chinois arrivent à le faire, au bout de quelques années d'études... Il faut dire qu'il y a plus de six mille "idéogrammes" en Chinois, c"est-à-dire des sortes de dessins qui représentent un mot, une idée ou un son - ce ne sont pas de simples lettres comme dans ton alphabet... Les Chinois qui en connaissent 1500 ou 2000 peuvent déjà écrire et lire presque n'importe quoi pour la vie courante!"

- "C'est formidable tout ce que tu me racontes là, exhulta Léo radieux... Comment sais-tu toutes ces choses que j'ignore, toi qui n'as que cinq ans?.. J'aimerais tant savoir tout ça, moi aussi!... Ouais... Mais je ne pourrais jamais...

... Si seulement on nous parlait de ces choses à l'école..."

Le jeune Alphan regarda Léo longuement, devenu lui aussi songeur, tout-à-coup. Il ne comprenait pas, chose rare pour un Alphan, comment et pourquoi les enfants Terriens semblaient être maintenus dans un tel état d'ignorance.

Bien sûr, il avait bien entendu dire sur Heuristikon que les antiques Terriens, ses ancêtres étaient des "Inconceptués", ce qui veut dire qu'il étaient généralement très ignorants et se soucinient assez peu de structurer leur pensée et de comprendre les connaissances que certains d'entre eux accumulaient tels des perroquets.

Pourtant, lui, qui envisageait, tout comme ses parents de consacrer sa vie à l'étude des anciennes civilisations terriennes - ce voyage constituait en fait son initiation terminale, avant qu'il ne passe son examen de premier cycle, après lequel il pourrait choisir sa voie définitive de "Projet de Vie" - il se sentait troublé.

Son ami Léo lui paraissait si gentil et vif d'esprit. Etait-ce possible? Mais que sont donc ces Ecoles, dont il parle avec tant de déplaisir et où il se trouvait lorsque je l'ai appelé par télésthésie?

- "Pourquoi, demanda-t-il à Léo, enferme-t-on des enfants dans des...heu!... prisons?..." - (sur Heuristikon, prison et école sont des termes inconnus, mais la littérature Alphane leur attribue le même sens) - "Est-ce que tous les enfants de la Terre sont ainsi enfermés? Pourquoi..?

- "Les écoles ne sont pas la même chose que les prisons... les prisons, on n'y met pas les enfants... c"est pour les grandes personnes qui ont fait des choses qu'il ne fallait pas!... Les enfants, eux, doivent tous aller à l'école... jusqu'à ce qu'ils soient grands!.. Nos parents nous disent qu'on doit aller à l'école pour apprendre... Moi, je ne sais pas... je trouve qu'on n'apprend rien à l'école" (1).

- "Oui, je vois!..., dit le jeune Alphan, mais comment se fait-il que vous n'appreniez rien, dans ces... écoles?... Tu m'as dit que tu voudrais apprendre toutes sortes de choses... Pourquoi ne les apprends-tu pas?"

- "On ne nous demande jamais ce qu'on aimerais apprendre... C'est le maître ou la maîtresse qui dit ce qu'on doit apprendre... nos parents aussi... Mais, le plus souvent, je ne comprends pas des choses... Lorsque je le dis, on me dit que je n'ai qu'à apprendre... que je suis bête... Peut-être que je suis trop niaiseux... je ne sais pas..."

- "Cela veut dire quoi "niaiseux"?..."

- "Ca veut dire quelqu'un qui ne sait rien faire..."

- "Nous autres, Alphans, nous savons que tous les enfants peuvent apprendre et comprendre ce qu'ils veulent..."

"Pourquoi en serait-il autrement sur la Terre?"

- "Tu crois... vraiment... que moi aussi je pourrais apprendre tout ce que tu sais?.. Je serais tellement heureux!"

- "Bien sûr!, lui répondit avec enthousiasme Ptimana, N'aies aucune crainte... Et puis, je suis là aussi... Tout le monde, sur ce vaisseau, sera heureux de t'expliquer tout ce que tu veux savoir... Sur notre planète, chaque citoyen a le devoir d'aider quiconque à apprendre et à comprendre... C'est pour cela que nous appelons notre planète Heuristikon, ce qui, dans notre langue signifie "la planète où l'on trouve le savoir"!"

- "Je suis prêt à essayer, dit vivement Léo, ... J'espère que tu ne seras pas déçu de moi", ajouta-t-il encore, comme pour se rassurer.

- "Tu ne peux me décevoir, Léo,... je suis ton ami... ne l'oublies pas!"

"Allons-y", ajouta Ptimana en enfonçant la touche marquée "Socratix" en écriture Alphane, laquelle rappelerait sûrement à des lettrés terriens le Tifinar, cette antique écriture oubliée des peuples du Ho'aggar.

Un voyant vert se mit à clignoter sur le pupitre placé devant Léo et le jeune Alphan lui dit, "regarde l'écran de visualisation... je viens de mettre en contact avec l'Informatuteur... il te suffit maintenant de t'en remettre à lui, en appuyant sur le voyant qui clignote!!"

* * * * *

(1)- *Il ne convient pas de s'étonner que la transcription des propos de Léo paraisse peu en accord avec celle que feraient la plupart des enfants de son âge, dans nos écoles - cette transcription a été faite par Socratix-12, dont les potentialités nous étonnerons encore!*

LEO DECOUVRE SOCRATIX-12...

Léo appuya sur le voyant vert clignotant. Les mosaiques de couleur de l'écran central de visualisation céssèrent et l'écran devint tout blanc, tandis qu'une voix inconnue, qui n'avait rien à voir avec ces simulacres électroniques du genre L2D2, prononça en français: "Bonjourrr!!... Comment dois-je t'appeler?"

Léo, encore intrigué malgré toutes les paroles rassurantes de son ami Alphan, se tourna légèrement vers lui, qui lui fit seulement un sourire encourageant avec un hochement affirmatif de la tête. Vas-y, tout va bien, semblait lui dire son ami.

- "Mon nom est LEO...", dit-il hésitant encore.

- "Bonjour, Léo, répondit la voix, ... Veux-tu appuyer ta main ouverte sur la plaque que tu vois à ta droite?...

... Je vais enregistrer le moyen de te reconnaître à chaque fois que tu voudras travailler avec moi..."

Léo s'éxécuta et presqu'aussitôt, comme par magie, sa propre image apparut sur l'écran central de visualisation.

- "Voilà, Léo, je viens de mettre ton image en mémoire, ainsi que celle de ta main droite... Cela me permettra de te reconnaître sans erreur... Maintenant, regarde ce que je vais afficher sur l'écran: ce sont des signes représentant des lettres d'alphabet... S'il y en a que tu reconnais, pointes-les avec le crayon-laser que je vais faire clignoter, à ta droite!"

Et déjà s'inscrivaient sur l'écran une dizaine de séries de lettres et de signes, dont la plupart étaient totalement inconnus de Léo. Néanmoins, il s'aperçut assez vite que celles de la première ligne, en haut de l'écran lui étaient connues.

Mais, oui, se disait-il, ce sont les lettres de l'alphabet latin - dont m'a parlé Ptimana - je les reconnais... les majuscules - A.. B.. C... - et puis les minuscules - a.. b.. c... z...

- "As-tu bien compris ce que tu avais à faire, Léo?"

- "Oui!", répondit-il, déjà pris au jeu.

- "Très bien!... Alors prends ton temps et, si tu reconnais des signes, pointes le crayon clignotant dessus... Si aucun des signes ne te sont connus, dis-le moi ou places le crayon sur le point jaune au bas de l'écran..."

Léo prit le crayon-laser, dont la pointe émettait un clignotement bleu, et l'appuya sur les lettres de l'alphabet connu, disant "A... B... C... D... ...Z!"

- "Bravo, c'est parfait!, émit aussitôt la voix déjà familière, ... Tu connais toutes les lettres de l'alphabet Latin et la langue que tu parles est la Français, n'est-ce pas?"

- "Oui!!!", dit Léo, de plus en plus enthousiaste.

- "Bon..! Maintenant, Léo, tu as identifié les majuscules de l'alphabet latin... Connais-tu également les minuscules, c'est-à-dire les petites lettres que je vais t'afficher?"

Et l'écran afficha aussitôt les minuscules latines, mais non dans l'ordre de l'alphabet. Manifestement, Socratix faisait passer son premier test à Léo, afin de vérifier que sa connaissance de l'alphabet n'était pas seulement sous forme de chaîne verbale.

- "J'ai mélangé les minuscules de ton alphabet et j'y ai mis aussi les lettres à accent, spéciales au français, puisque tu parles cette langue...

... Il te suffit de pointer chaque lettre en la nommant, comme tu as fait avant!.. As-tu bien compris?"

- "Oui, dit Léo, reprenant le crayon, ...e.. g.. é.. v.. q.. etc.."

- "Excellent, Léo!!... Tu n'as fait aucune erreur!.. Y a-t-il une autre langue que tu connaisses et que tu préférerais utiliser pour nos échanges?.. Puisque tu sembles savoir lire, veux-tu donner ta réponse avec le clavier situé juste devant toi? ... Il te suffit d'enfoncer les touches des lettres... elles s'écriront sur l'écran et je sais aussi les lire..."

A l'instant même, la plaque du pupitre situé devant Léo s'illumina, affichant en noir sur fond orange un clavier français complet accentué, tandis que s'écrivait sur l'écran de visualisation la phrase - "Bonjour Léo, tu es en contact avec SOCRATIX-12..!", puis, plus bas, soulignée par un trait clignotant, - "Connais-tu une autre langue que le Français? (réponds avec le clavier)".

Léo entreprit aussitôt de composer sa réponse, cherchant ses lettres - comme il le faisait sur son ordinateur, à la maison - car il était encore peu familier avec les claviers.

Voici ce qu'il écrivit: "Oui... l'Italien."

- "Parfait, Léo, répondit Socratix, ...peux-tu répondre à la question suivante, sur l'écran?"

Et l'écran afficha ceci: "Qué te piace più? parlare Italiano o Frenchese?.." Ce à quoi Léo répondit: "je ne sais pas!"

- "Est-ce que ta réponse veut dire que tu parles l'Italien, mais ne sais pas l'écrire ou le lire?"

- "Oui, dit Léo... je sais lire seulement le français."

- "Très bien, Léo... Nous parlerons donc en Français...

... Mais n'oublies pas que, si tu le veux, je pourrai aussi t'aider à apprendre n'importe quelle autre langue!..."

L'écran affiche alors ceci: "Es-tu d'accord, Léo, pour que nous parlions en Français?" - "Oui", écrivit Léo.

L'écran s'effaça, un refrain entraînant se fit entendre doucement, tandis qu'un graphique très fin en couleurs - en tout point comparable aux images vidéos que Léo avait l'habitude de voir à la télévision - apparaissait sur l'écran, représentant une planète tournant lentement sur elle-même, avec ses océans et ses continents.

- "Regardes cette planète, Léo, ... Ne te rappelle-t-elle pas quelque chose?"

- "Ou...oui?, hésita un peu Léo, ... Je crois que c'est la Terre!"

- "Bravo! c'est formidable... Tu es presque aussi savant que moi, dis?...

... Il s'agit bien de ta planète, la Terre - je te dédie cette image, en signe de bienvenue, car tes amis Alphans m'ont informé de ta montée à bord d'Alpha-256... Si tu le veux, tu peux en conserver la copie en appuyant à l'emplacement marqué "IMPRESSION", sur ton clevier"

Tout excité, Léo chercha sur le clavier la touche "impression", qu'il trouva à droite, enhaut d'une série d'autres touches plus longues que celles des lettres. La touche se mit à clignoter et une splendide reproduction en couleurs de l'écran sorit d'une fente sur le pupitre gauche et s'immobilisa sur la tablette blanche qui s'y trouvait. L'enthousiasme de Léo fut à son comble, lorsqu'il réalisa que son nom figurait sur le papier où il put lire: "A Léo, de la part de Socratix et de ses amis Alphans".

Il aurait pu constater aussi - si ses connaissances géographiques eussent été plus développées - que la partie visible de la Terre représentait l'Amérique du Nord et qu'une étoile à sept branches indiquait l'emplacement où il vivait avec ses parents, au Québec.

- "Maintenant, Léo, nous allons chercher ensemble ce que tu connais, ce que tu ne connais pas et ce que tu voudrais apprendre d'abord... Es-tu d'accord?"

- "Oui", dit Léo.

- "Alors, peux-tu lire les mots suivants sur l'écran? (n'oublies pas de les pointer avec le crayon-laser en les lisant)".

Et, tandis que l'écran s'emplissait d'une dizaine de mots comme "DESSIN", "CALCUL", "GEOGRAPHIE", "GRAMMAIRE", "SCIENCE", "HISTOIRE", etc..., Léo prenait le crayon et se mettait à lire - "dè...ssin..., his...toi...re, ..."

- "C'est parfait, Léo... Tu n'as fait aucune erreur... Maintenant, parmi les mots que tu viens de lire, y en a-t-il que tu ne connais?"

- "Oui."

Et l'écran affiche alors:

"Ecris les mots que tu ne connais pas, parmi les précédents". Léo écrivit: "grammaire", "science", "géographie", "géométrie" et "ortographe".

- "Bien, fit Socratix,.. mais regarde bien le mot "ortographe"... ne vois-tu rien qui manque?"

- "Ah, oui!!!, s'exclama Léo, ...il manque un "h"."

- "Parfait, veux-tu le réécrire, en pointant d'abord le crayon-laser sur le mot à corriger? ... Excellent, tu as bien compris!..."

Léo récrit correctement le mot "orthographe" et sans tarder vient la rétroaction de Socratix.

- "Bravo, Léo, tu viens d'écrire CORRECTEMENT le mot "orthographe"... Tu vois il prend un "h" après le "t" de "ortho", comme tous les mots qui commencent ainsi!... Sais-tu que ce que tu viens de faire, en apprenant à écrire correctement un mot, c'est justement de l'ORTHOGRAPHE...

... Vois-tu, orthographe signifie précisément "écriture correcte" ... Comme autre exemple de ce qu'est l'orthographe, je te propose un jeu: il s'agit de trouver le plus grand nombre possible de façon d'écrire le son français "IN", avec le plus d'exemples possibles pour chacun... Es-tu prêt?"

Et l'écran afficha ceci: "Quels sont tes exemples?"

Et Léo d'écrire: "un - sapin - main - train - pain - etc ...."

- "Bravo, Léo!... C'est excellent... Tu connais déjà trois façons d'écrire le son "IN"... Il y en a d'autres... Nous pourrons y revenir quand tu voudras apprendre de l'orthographe... Maintenant, je vais réafficher les mots que tu as lus en premier et que tu connais", et tout aussitôt apparut ceci:

"Choisis ce que tu préfères, parmi les activités suivantes: le DESSIN, le CALCUL, l'ORTHOGRAPHE ou l'HISTOIRE?"

Léo n'hésita guère et écrivit "le dessin".

- "Parfait, émit la voix de Socratix, qui enchaîna avec un refrain joyeux... Nous allons faire du dessin et je t'apprendrai aussi des choses nouvelles... Mais peut-être veux-tu te reposer un peu, avant de continuer?"

- "Euh!?, hésita Léo, je ne sais pas... Est-ce que je pourrai recommencer ici, après?"

- "Bien sûr, Léo... Il te suffira d'enfoncer la touche "flèchée" en appliquant ta main droite sur la plaque de lecture graphique du pupître droit - regarde... je la fais clignoter!... Pour l'instant, tu peux arrêter notre séance en enfonçant la touche rouge - elle se mit à clignoter lentement - sinon enfonce la verte!"

Léo hésitait encore, mais son ami Alphan, qui s'était absenté un moment, sans qu'il en prenne même garde, lui fit un signe affirmatif de la tête, accompagné d'un geste de la main qui voulait dire "viens".

Léo appuya donc sur la touche rouge...

- "Au revoir, Léo... furent les derniers mots de Socratix, qui apparemment cessa toute activité et éteignit tous ses "feux".

* * * * *

Chap.2- LE SAUVETAGE DE VLODIA

VLODIA EST RECUEILLI...

Lors d'une patrouille de reconnaissance de routine des Vigilants d'Heuristikon, dont l'objectif majeur est la recherche et la récupération des naufragés de l'espace rescapés de la planète Terre, lors de la conflagration générale de 1992, l'équipage du vaisseau transgalactique ALPHA-256 découvrent le petit Vlodia, abandonné sur la planète Oméga-16 du système Zéta-80 dans constellation connue des Terriens sous le nom de Centaure.

Vlodia a perdu ses parents, petits-enfants des seuls survivants d'un vaisseau Terrien ayant quitté la Sibérie en 1990, depuis déjà plusieurs lustres d'Oméga-16.

Il parle à peine et montre les symptômes d'un dénuement physique et psychologique extrême.

Après une approche difficile, car il n'a jamais vu d'autres êtres humains que ses parents, retombés à l'âge néolithique, il commence à s'apprivoiser lors du voyage de retour, qui même sur un vaisseau photonique dure plusieurs mois de sa planète natale, grâce en partie à la présence à bord de quelques enfants Alphans: les Alphans, du fait de la longueur des voyages inter-sidéraux, voyagent en effet en famille et prennent grand soin de leurs enfants, tout en les initiant très jeunes à l'autonomie, en fait dès la naissance.

Les analyses bio-physiologiques pratiqueées sur Vlodia révèlèrent que son âge biologique était de sept ans environ, mais que son état de dévloppement mental était inférieur à celui des enfants Alphans de 6 mois.

La consternation était grande chez les Alphans d'Alpha-256, surtout chez les enfants, lesquels ne pouvaient s'expliquer un tel état d'inculture chez un être humain.

Il ne faisait en effet aucun doute, même pour ces jeunes enfants, éduqués qu'ils étaient dés leur première année dans le respect de leurs semblables, que le petit Vlodia fut un être humain comme eux, même si ses actions et son langage leur rappelait plus les prouesses de leurs singes savants ou de leurs autres animaux domestiques avec lesquels ils aimaient tant jouer sur Heuristikon, leur planète natale.

La curiosité respectueuse et affectueuse que lui témoignaient les petits Alphans fut des plus bénéfiques pour le petit Vlodia - petit, il l'était vraiment, de taille aussi, sa croissance normale ayant été considérablement entravée par la malnutrition et des conditions climatiques difficiles.

Seules les connaissances qu'avaient certains membres de l'équipage, ayant étudié plus particulièrement l'antique civilisation de la planète des Inconceptués - la planète "bleue", et qui furent confirmées par l'ordinateur central du vaisseau, permettaient de concevoir qu'un être humain puisse être à ce point démuni.

Mais cela ne pouvait que stimuler leurs effort à le rescaper et à lui permettre un développement en tout point identique au leur et à celui de leurs enfants.

Ces efforts ne furent d'ailleurs pas vains, car le petit Vlodia démontra très vite de l'intérêt pour toutes ces choses merveilleuses dont était équipé le vaisseau. Ce nom de Vlodia lui venait d'un des rares grogrements qu'il pouvait emettre et répétait sans cesse, lorsque les Alphans lui parlaient. L'enfant appris très vite, grâce à l'attention constante de ses jeunes compagnes et compagnons, à identifier et à nommer la plupart des instruments du bord et des objets de son nouvel environnement.

A l'arrivée sur Heuristikon, Vlodia parlait déjà de façon relativement satisfaisante, en tout cas il se faisait déjà bien comprendre.

D'après les analyses psychologiques pratiquées par le psychologue du bord, à l'aide de l'ordinateur central, Vlodia avait atteint le niveau mental d'un Terrien antique de cinq ans (en se basant sur les données stockées en mémoire sur le méta-système de données encyclopédiques d'Heuristikon, concernant l'antique civilisation inconceptuée).

* * * * *

LA DECOUVERTE D'HEURISTIKON

Pour Vlodia, l'arrivée sur Heuristikon fut un réel émerveillement. Maintenant que son jeune cerveau avait pris son éveil et que l'affection constante, que lui avaient témoigné enfants et adultes sur Alpha-256, avait effacé toute défiance de ses yeux où passait encore parfois une expression de tristesse immense, tout l'intéressait si vivement qu'il ne cessait, à toute occasion et devant chaque vision nouvelle, de répéter, pointant du c'est quoi?"...

Très tôt, Vlodia découvrit l'omniprésence des ordinateurs sur Heuristikon et était déjà capable de les distinguer des télévisiophones tridimenionnels, dont se servaient les Alphans pour communiquer entre eux à distance. Il avait découvert très vite que ces engins quasi-magiques, qui l'avaient dèjà fasciné sur le vaisseau inter-galactique, pouvaient répondre à ses questions sans l'aide d'aucun être humain et de lui montrer des choses fascinantes.

On lui montra l'interface visio-phono-graphique, qui se trouvait dans chaque foyer Alphan, que ses parents adoptifs lui présentèrent comme étant une machine qui lui permettrait de comprendre la signification de tous ces signes bizarres, dont il avait déjà demandé ce que c'était, qui ornaient les monuments de la cité où l'avait amené Alpha-256. Il avait choisi ses parents adoptifs en s'attachant plus particulièrement à deux des jeunes Alphans rencontrés sur le vaisseau, qui étaient eux-mêmes le fils et la fille de ce couple de Vigilants Alphans.

* * * * *

L'INFORMATUTEUR ALPHAN

Après s'être placé devant le photo-détecteur et après que son nouveau père eut touché quelques boutons mystérieux sur une boîte située sous l'écran de visualisation de ce qu'il savait être un ordinateur, et que sa nouvelle mère l'ait rassuré et lui ait expliqué ce qui allait se passer d'abord, les haut-parleurs stéréophoniques du terminal informatutoriel émirent une musique agréable et peu après l'écran de visualisation s'illumina.

"Maman, papa, c'est Vlodia?!" s'écria Vlodia, tout intrigué. "Oui, c'est bien toi", lui répondit-on, "l'ordinateur vient de faire une image de toi, grâce à l'appareil que tu regardais; écoute bien, tu vas tout comprendre!"

La musique cessa doucement et une voix harmonieuse sembla sortir d'on ne savait où:

- "Bonjour Vlodia!!... Aimerais-tu apprendre à parler et à faire toute sorte de chose avec moi?...

... (à suivre...)

.....

.... On t'appelle bien V L O D I A, n'est-ce pas?

... "Et tu deviendras un grand Ethno-cosmonaute...!; c'est ce que tu désires, n'est-ce pas?"

* * * * *